ТЕАТР ЭМОЦИЙ

— Говорят, что эмоции сильно переоценены.
— Чушь! Эмоции — это все, что у нас есть.
к/ф Юность

Позвольте поприветствовать вас в театре эмоций. Надеюсь, что за время пребывания здесь, каждый присутствующий сможет испытать то, за чем пришел. Наш персонал — мы называем их ведущими — поможет определиться с выбором подходящего спектакля и роли. Все что вам нужно, следовать инструкциям и наслаждаться эмоциями — столь редкому гостю в жизни человека 22-го столетия.

ВСТУПЛЕНИЕ

"Театр Эмоций" — это игра для 3-5 человек, включая ведущего, на время которой вы становитесь актером-любителем, ищущим на сцене прежде всего эмоциональной встряски. Пусть вас не смущать рекурсия, это — ваша подушка безопасности, призванная создать условия, в которых вам будет комфортно говорить о чувствах.

В этой игре вы будете описывать действия, слова и мысли своего персонажа. Но не его чувства! Это правило: находясь на сцене никогда не описываете эмоций персонажа, если только тот не говорит о них прямой речью. Изображайте эмоции. Говорите о них. Но не называйте и не описывайте их от третьего лица!

Находясь за сценой вы напротив, можете свободно описывать испытываемые чувства, особенно во время хода **Конец встречи**. В этот момент вы снимаете маску персонажа, становитесь игравшим его актером и вольны делать и говорить что пожелаете.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

При создании персонажа игрок концентрируется на своей роли в спектакле. Если ведущий использует заготовки, игрок выбирает одну из предложенных ролей. В противном случае он придумывает себе роль самостоятельно, подбирает подходящее имя, а также решает, каким сокровищем обладает персонаж и как он связан с остальными участниками спектакля.

Выберите имя персонажа. Джон, Мустафа, Анна-Мария вполне подойдут. Как и Фома Фомич или лорд Генри. Имена персонажей должны логично сочетаться друг с другом, согласно выбранной эпохи и страны.

Выберите роль. Если ведущий использует заранее прописанную заготовку, он предоставит вам выбор. Трактуйте роль так, как считаете нужным. Обсудите ее с ведущим. Если же ваша игра носит спонтанный характер и вы не используете заготовок, придумайте себе роль самостоятельно. Обязательно обсудите ее со всей группой и убедитесь, что остальные считают вашу роль интересной.

Ведущему: *Сыграв в сценарий “Возрождение” и разобравшись как это работает, вы сможете сами придумывать роли для своих игр и сюжетов. Создавая роли, старайтесь делать связки, в которых заложен конфликт, например:* ***Уходящий*** *в плавание и* ***Потерявший*** *в море нечто дорогое. Это даст игрокам необходимые рычаги и темы для диалогов.*

Придумайте персонажу сокровище. Сокровище — что-то дорогое, невосполнимое, то чего персонаж может лишиться во время игры. Если вы играете по заготовленному сценарию, вы выбираете сокровище вместе с ролью. Обсудите сокровище персонажа с ведущим.

Ведущему: *ваша задача на протяжении игры подвергать угрозе сокровища персонажей игроков, поэтому будьте внимательны на*

этапе создания. Вы должны ясно представлять, как подвергнуть конкретное сокровище угрозе в рамках вашей истории.

Обсудите связи и отношения между персонажами. Учитывайте, что действие спектакля происходить в одном помещении или месте, а персонажи должны быть близки друг другу. Родственники, возлюбленные или друзья будут хорошим выбором.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

После того как ведущий обрисовал ситуацию, а игроки создали подходящих для нее персонажей, вы можете приступать к игре.

Спектакль начинается с первой сцены, которую описывает ведущий. Он задает провокационные вопросы, тем самым поощряя персонажей к взаимодействию друг с другом и с ситуацией.

В рамках созданной сцены игроки описывают слова, действия и мысли своих персонажей, развивая ситуацию. Ведущий произносит слова автора, вводит в сцену новых действующих лиц и подвергает угрозе сокровища персонажей.

Когда слова или действия персонажа игрока подходят под условия, описанные в ходах, игрок совершает соответствующий ход.

Если общий модификатор сцены становится меньше -2 или больше +2, сцена завершается. Также ведущий может по своему желанию завершить сцену в любой момент, вне зависимости от значения текущего модификатора сцены.

После окончания одной сцены ведущий описывает новую, а игроки развивают ее тем же способом. По желанию начало сцены могут описать игроки.

Игра окончится после того, как каждый персонаж потеряет или спасет свое сокровище или вы поймете, что в сложившейся ситуации нет смысла или желания что-то менять.

СОЗДАНИЕ СЦЕНЫ

Чтобы создать сцену нужно вкратце описать ее и задать провокационные вопросы.

Опишите в двух-трех фразах, что можно увидеть на сцене, а также, кто из персонажей сейчас там находится. Для лучшего понимания игроками ситуации ведущий может использовать слова автора так, будто обращается к зрителям спектакля.

После этого направьте свет софитов на находящегося на сцене персонажа (или сразу на нескольких) и задайте провокационные вопросы. Иногда достаточно спросить: “Что ты делаешь?” или “Из-за кого ты сейчас плачешь?”

Ведущему: *Старайтесь задавать вопросы в рамках создаваемого сюжета и направлять его. Например: “Шарль, ты пришел рассказать Марии о своих чувствах, что конкретно ты говоришь?”*

Если вы играете по сценарию “Возрождение”, основные сцены уже описаны для вас, используйте их в качестве примера или как есть, без изменений.

Продолжайте задавать вопросы до тех пор, пока участники не настроятся на общую волну и начнут действовать самостоятельно.

МОДИФИКАТОР СЦЕНЫ

Совершая игромеханические действия — ходы — в “Театре Эмоций”, игроки используют бросок двух шестигранных кубиков (2d6), прибавляя к результату текущий модификатор сцены. Этот модификатор для всех игроков един. В начале каждой сцены его значение приравнивается к 0.

Ведущему: *играя в “Театр Эмоций” вы не делаете ходов и не бросаете кубики.*

Каждый раз, когда чей-то результат броска равен или выше 10, общий модификатор увеличивается на 1. Когда результат равен или меньше 6, уменьшается на 1.

Модификатор не может быть меньше -2 или больше +2. Если в результате броска нужно изменить модификатор ниже -2 или выше +2, вместо этого тут же закончите текущую сцену и обнулите модификатор.

Заканчивая сцену ведущий может описать, что произошло и чем это закончилось при помощи слов автора. Также он может передать право описать окончание сцены игроку, сделавшему последний бросок.

Ведущему: *вы можете закончить сцену и обнулить модификатор в любой момент времени, когда сочтете нужным.*

ХОДЫ ИГРОКА

Игрок совершает ход, когда его персонаж делает или говорит что-то значимое в рамках текущей сцены, а ведущий считает, что точный исход этого действия неизвестен.

Также игрок совершает ход, когда сокровище его персонажа подвергается угрозе, в этом случае ведущий сообщает игроку все необходимые для совершения хода подробности.

Ведущему: *предлагайте игрокам совершать ходы так часто, как считаете нужным, но учитывайте, что прерывая диалог персонажей после каждой фразы вы можете лишить сцену целостности, а игроков понимания происходящего. И напротив, если персонажи что-то делают и говорят, а игроки вообще не бросают кубики, так как в состоянии самостоятельно обо всем договориться, вы лишаетесь элемента случайности в игре. Держитесь золотой середины.*

Ход игрока ПОСТУПОК

Когда вы совершаете поступок, воздействующий на другого персонажа или всю сцену, сделайте бросок 2d6 с текущим модификатором сцены.

При результате 10+ все идет так, как вы хотели, опишите это. Также увеличьте текущий модификатор сцены на 1.

При 7-9 у вас получилось, но к чему это привело опишет ведущий или тот, на чьего персонажа вы воздействовали.

При 6- вы теряете контроль над происходящим, а ваше сокровище оказывается под угрозой. Ведущий опишет, к чему это привело. Также уменьшите текущий модификатор сцены на 1.

Ход игрока СЛОВА

Когда ваши слова могут повлиять на другого персонажа, вы обвиняете, убеждаете или провоцируете кого-то, сделайте бросок 2d6 с текущим модификатором сцены.

При результате 10+ ваши слова попадают точно в цель. Опишите произведенный эффект. Также увеличьте текущий модификатор сцены на 1.

При 7-9 ваши слова не пустой звук, пусть тот, к кому вы обращались, опишет свою незамедлительную реакцию.

При 6-, вас понимают превратно или слова летят в пустоту. Любой из тех, к кому вы обращались, может подчеркнуть это или поставить ваше сокровище под угрозу. Также уменьшите текущий модификатор сцены на 1.

УГРОЗЫ И СОКРОВИЩЕ

Каждый раз, когда ведущий говорит, что ваше сокровище подвергается угрозе, совершите **Поступок** или скажите нужные **Слова**, чтобы отстоять свое право обладать им.

Если при этом результат вашего броска равен или выше 10, вы спасли свое сокровище сейчас и до конца игровой встречи — сегодня ничто не сможет отобрать его у вас.

Если результат броска равен или ниже 6, вы лишаетесь своего сокровища полностью или частично.

Если вашему персонажу нечего сказать или он не может ничего сделать в данной ситуации, вы не совершаете ход и лишаетесь сокровища полностью или частично.

Ведущему: *постепенно добавляйте в сцену персонажей, способных подвергнуть угрозе чье-то сокровище, а также создавайте угрожающие события или ситуации. Например, если сокровищем персонажа является свобода, пусть в сцене появится полиция, чтобы его арестовать.*

Угроза добавляет ситуации напряжения, но не спешите сразу ее реализовывать. Ведь арестовав персонажа игрока уже в первой сцене вы сильно сместите акцент всей игры.

Если результат броска игрока равен 6-, вы можете лишить его сокровища частично. Намекните на угрозу. Затем продемонстрируйте ее, сделайте явной, способной навредить в будущем.

Это создаст снежный ком событий, заставит персонажа совершать ***поступки*** *и произносить* ***слова****, чтобы защитить свое сокровище. Если после этого игрок вновь выбросит 6-, пусть угроза вступит в полную силу.*

ХОД КОНЦА ВСТРЕЧИ

Когда игровое время подходит к концу, завершите очередную сцену и совершите следующий ход:

Конец встречи

Актеры "Театра Эмоций" перестают изображать кого-то другого, собираются за кулисами и пытаются понять, что же они испытали на сцене. Пусть каждый из игроков выберет одно:

- ◊ Находясь на сцене актер почувствовал эмоции своего персонажа (опишите что это было). Получите 1 опыта.
- ◊ Находясь на сцене актер почувствовал переживания другого персонажа (опишите, что по-вашему это было). Дайте этому игроку 1 опыта.
- ◊ Сегодня актер ничего не почувствовал.

Вы можете потратить единицу полученного опыта, чтобы защитить свое сокровище, добавив +2 к результату вашего броска или броска другого игрока, сделанного ради спасения вашего сокровища.

Также вы можете потратить опыт 1-к-1, чтобы в любой момент времени увеличить или уменьшить общий модификатор сцены на 1 за каждую потраченную единицу.

~ ВОЗРОЖДЕНИЕ ~

(готовый сценарий для Театра Эмоций)

Свидание с родными длится целую вечность.
До рассвета.

Мы, уставшие…

Данный сценарий рассчитан на 4 - 5 участников, включая ведущего. Это материалы ведущего, игрокам не обязательно читать их, чтобы начать играть. Как игрок вы все еще можете получить удовольствие от игры, даже если прочтете сценарий заранее, однако это может в некоторой степени разрушить интригу. Если данный элемент важен для вас, не читайте дальше первого листа.

После того как ведущий полностью прочтет сценарий, он должен вкратце обрисовать ситуацию игрокам и предложит им выбрать одну из заранее заготовленных ролей.

РОЛИ

Проклинающий войну **отец** — отец семейства, отправивший сыновей на войну и потерявший младшего, любимого сына. Его сокровище — любовь сыновей.

Вернувшийся с войны **сын** — старший из двух сыновей, привезший домой пара-тело брата. Его сокровище — нежные чувства к невесте брата.

Талантливый **ученый** — друг семьи, участвующий в разработке пара-геля, секретного препарата, способного возвращать погибших солдат в строй. Его сокровище — успешность эксперимента.

Жертва эксперимента — погибший на войне юноша, возвращенный к жизни ученым, этакое чудовище Франкенштейна. Его сокровище — ускользающий рассудок.

УГРОЗЫ

Используйте описанные ниже угрозы, чтобы подвергнуть опасности сокровища персонажей. Каждый раз, когда вы это делаете, не важно напрямую или косвенно, предлагайте игроку совершить **поступок** или произнести **слова**, чтобы попытаться сохранить сокровище.

Любовь сыновей — самое сложное из сокровищ, так как оно напрямую зависит от других игроков. Можно поставить под угрозу провокационными вопросами. Сыновьям: "в чем ты винишь своего отца?" Отцу: "ты отправил детей умирать, думаешь они все еще любят тебя?". Также масла в огонь может подлить согласие отца на проведение экспериментов. Помните, что сокровище "любовь сыновей" зависит не только от того, любят отца сыновья или нет — оно зависит и от того, что думает на этот счет сам отец.

Чувства к невесте брата ставит под угрозу то, как девушка переживает потерю. К испытываемому горю примешивается понимание того, что сделали с телом и памятью ее жениха. Это может привести к временному помешательству. Также она может начать беспочвенно обвинять всех и вся и способна возненавидеть жертву. В конце концов она даже способна наложить на себя руки.

Успешность эксперимента легко поставить под угрозу демонстрируя неспособность воскрешенного к дальнейшему несению службы или выполнению приказов без постоянных инъекций дорогостоящего препарата, а также введением в историю иностранного агента, пытающегося украсть материалы эксперимента.

Ускользающий рассудок сам по себе проблема, вам не обязательно делать что-то сверх этого, но каждый раз, когда вы считаете необходимым ввести угрозу для сокровища жертвы, скажите игроку, что его персонаж забывает родных или в его голове поднимается кроваво-красный туман и пусть совершит действие или произнесет слова, чтобы попытаться удержать свой разум.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этом спектакле вам могут понадобиться второстепенные действующие лица. Не заостряйте на них внимания, но используйте для достижения необходимого эффекта.

В тексте нет имен персонажей, так как имена необходимо придумать совместно перед игрой. Вместо них указаны роли: отец, мать, сын, невеста, жертва, ученый и агент. Добавьте других персонажей, если посчитаете нужным.

Мать семейства — тихая, добрая женщина, стоически переносящая утрату. В зависимости от того, какого эффекта вы хотите добиться, может стремиться как к примирению отца и сыновьями, так и послужить источником конфликта, настраивая старшего сына против отца.

Невеста младшего из братьев — молодая девушка остро переживающая потерю возлюбленного. Используйте ее взрывной характер для придания истории частички нервного безумия, где от персонажа можно ждать как внезапных объятий, так и стремления к разрушению. Учитывайте, что всегда, когда это необходимо для сцены, невеста должна находиться в доме. Если нужно, поселите ее там.

Иностранный агент — вооружен и опасен. Используйте этого персонажа как злую грубую силу, как обезличенную опасность, способную отнять не только сокровище ученого, но и перечеркнуть сокровища всех остальных. Дайте персонажам игроков шанс противостоять ему.

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Поставьте первую сцену. Описав начало, позвольте игрокам самостоятельно развить ее. Подталкивайте провисающую сцену при помощи вопросов, отвечая на них или адресуя игрокам. Закончив сцену, сделайте паузу и начните новую.

Вы можете ставить сцены с 3 по 5 в том порядке, который посчитаете нужным, но порядок 1, 2, 6 и 7 сцены лучше не менять. Вы или игроки можете создать собственную сцену, если увидите в ней необходимость.

СЦЕНА 1: Сыновья возвращаются домой

Занавес поднимается. Мы видим просторную гостиную, а в ней отца семейства и его жену, сидящих за столом. На сцену выходит старший сын, а вместе с ним ученый. Тот объясняет, что привез пара-тело юноши, чтобы воскрешенный мог вспомнить свой дом и семью. Это должно пойти на пользу эксперименту.

Вопросы начала сцены:
Отец, для тебя ведь это не новость, откуда ты узнал?
Сын, что первое ты скажешь родителям? Ты обращаешься к отцу или к матери?
Ученый, что связывает тебя с этой семьей, помимо эксперимента?
Жертва, ты так и стоишь за дверью не решаясь войти?

Вопросы ведущему:
Как реагирует на происходящее мать?
В какой момент на сцене появится невеста?
Кто окажется рядом, когда невеста потеряет сознание?

СЦЕНА 2: Живая очередь к двери мертвеца

Мы видим погруженную во мрак сцену. Слышим голос ученого, обращающегося к жертве эксперимента. Он говорит, что все кто сейчас стоит за этой дверью и ждет очереди поговорить с ним, любят его. Спрашивает, кого из них позвать первым. Луч прожектора падает на жертву, еще один высвечивает дверь.

Вопросы начала сцены:
Ученый, сколько ампул пара-геля у тебя осталось? Как ты собираешься восполнить их запас?
Жертва, как ты себя чувствуешь? Ты узнаешь вошедшего?
Первый из приглашенных, что ты делаешь или говоришь?

Вопросы ведущему:
Что происходит с жертвой, когда действие пара-геля начинает заканчиваться?
Успеет ли ученый вовремя сделать укол?
Не лишится ли жертва разума здесь и сейчас?

СЦЕНА 3: Сперва девушка источает яд, а затем...

Гостиная. Голос невесты:
— Это ты виноват в его смерти. Ты старший из братьев. Ты был обязан защищать его. Это твоя вина.
Свет софитов падает на сидящего за столом отца и стоящего рядом сына. Силуэт невесты угадывается возле окна.

Вопросы начала сцены:
Отец, разве не должен ты защитить сына от этих глупых обвинений?
Сын, она права, ты мог его спасти?
Вы оба, считаете ли вы, что ваш брат и сын погиб или он все еще жив в этом жутком теле?

Вопросы ведущему:
Когда и почему невеста скажет отцу, что тот ненавидит своих сыновей?
Услышит ли жертва, прежде чем войти слова “лучше бы он умер”?
Какой безумный поступок совершит невеста?

СЦЕНА 4: Что за дьявола ты привел в мой дом?

Ученый и отец сидят за столом в гостиной. Входит мать семейства. — Это не мой сын, — говорит она. — Мой сын погиб. Почему мне не дают его похоронить?

Вопросы начала сцены:
Что жуткого совершила жертва эксперимента этим утром?
Отец, в этом существе осталось хоть что-то от твоего сына?
Ученый, понимаешь ли ты, что сотворил монстра?

Вопросы ведущему:
В чем конкретно мать станет обвинять ученого?
В какой момент мать бросит на стол разрешающие эксперимент бумаги, подписанные отцом?
Прочтет ли эти бумаги старший сын?
В какой момент в гостиную войдет жертва? Он слышал часть разговора, как он отреагирует на это?

СЦЕНА 5: Покинутый, несчастный, обезумевший

Невеста сидит на застеленной постели в небольшой комнате, спрятав в ладонях лицо. Дверь со скрипом отворяется и софиты высвечивают фигуру жертвы, медленно входящего в комнату. Невеста вскакивает с постели и отступает к окну.

Вопросы начала сцены:
Жертва, зачем ты пришел сейчас к ней?

Жертва, как ты реагируешь на страх во взгляде девушки?
Жертва, ты подслушал, как она говорила твоему брату, будто ты безумен и отвратителен. А ты сам так не считаешь?

Вопросы ведущему:
Есть ли у девушки оружие, которым она могла бы воспользоваться?
Когда старший брат войдет в комнату, какую сцену он застанет?
В какой момент разум жертвы помутится?

СЦЕНА 6: Этот пожар весьма кстати

В комнате для гостей полумрак, повсюду раскиданы вещи. Человек в темном плаще роется в бумагах, роняя на пол исписанные ученым листы. На сцену выползает дым, видны всполохи огня, за кулисами слышны встревоженные крики. Дверь распахивается и на сцену вбегает ученый. Он застывает, видя направленное на него дуло пистолета в руках человека в плаще.
— Ты думал, здесь мы не отыщем тебя? — усмехается тот.

Вопросы начала сцены:
Ученый, кто этот человек, ты узнаешь его?
Ты готов рисковать жизнью ради успешности эксперимента?
Ты ведь понимаешь, чего этот человек пришел тебя лишить?
Что ты намерен делать здесь и сейчас?

Вопросы ведущему:
Грозит ли жизни ученого опасность или агент пришел лишь за бумагами?
Как быстро распространяется пожар?
Как агент собирается покинуть горящий дом?
Придет ли кто-то на помощь?
Кто поджег дом, если это сделал не агент?

СЦЕНА 7: Огонь всепрощающий

Сцена театра утопает в темноте. Слышны треск и рев пламени. Красный луч прожектора высвечивает крошечную часть сцены. И там...

Вопросы начала сцены:
Кого из вас мы видим?
Ты слышишь голос зовущий на помощь, чей это голос?
Дом горит, что ты делаешь?

Вопросы для продолжения сцены:
Когда еще один красный луч падает на сцену, кого из вас он высвечивает?
Ты спасаешься сам или пытаешься кого-то спасти?
Что ты делаешь?

Вопросы ведущему:
Кто будет не в состоянии спастись самостоятельно и почему?
Кто не захочет сразу покидать горящий дом и почему?
Чувствует ли жертва эксперимента жар пламени, может ли он задохнуться?
Что будет с персонажами, которые окажутся в безопасности? О чем они станут говорить?
Какой фразой лучше всего завершить эту сцену?